

CsokiT vagy Csalunk

Kártyajáték

A játékot **69 db** kártyával játsszuk.

Minden rémségnek van egy száma (1-12-ig), attól függően, hogy mennyire ijesztő, illetve egy csemegéje.

A játék célja, hogy a játékosok mielőbb megszabaduljanak a kezükben lévő rémségektől.

2-3 játékos esetén minden játékosnak osztunk 10 lapot. A 10 kártyalapot a rémségek kedvence nélkül számoljuk, mert azok csak extra könnyítő lapok. Osztás után tegyük félre ezeket, ha kaptunk ilyet és várjuk mikor tűnik fel az a rémség, melynek kedvence nálunk van.

A játék kezdete: A kezdő játékos eldob 1 db lapot, célszerű azt, amin a kezében lévő kártyák közül a legkisebb szám szerepel, tehát a legkevésbé ijesztő, pl.: az 1-es, halloweeni tök. A következő játékos erre csak egy ijesztőbbet tehet, pl.: a 4-es denevért. Ha nincs ilyen lap a kezében, akkor a húzópakliból húz 1 db lapot.

Extra kártyák:

- **szellem: BOO! kártya** – ezzel a kártyával a játékosok megijesztik az utánuk következő játékost, tehát kizárják abból a körből. A soron következő játékos a szellem kártya előtti kártyánál csak ijesztőbbet tehet, vagy a rémség kedvencét, ha nem tud tenni, húz egy lapot a húzópakliból.
- **cukorka kártya** – a 12 db cukorka kártya az egyes rémségek kedvenceit jelöli. A kártyákon az alsó sarokban látható. Ha a játékos nem tud tenni, mert nincs ijesztőbb (magasabb számú lapja), mint ami az asztalon van, de van pl.: az asztalon lévő pók kedvence, csokibéka kártyája, akkor leteheti, + ezzel egy tetszőlegesen választott lapot is letehet és ettől a laptól (számtól) megy tovább a kör.
- **varázscukor kártya:** a pakli 5 db varázscukor kártyát is tartalmaz, ami a játék menetét segíti, ha a játékosok eljutnak a legrémisztőbb 12-es szörnyig, akkor a varázscukrot érdemes bevetni, vagy a szörny kedvencét (gumicukor kukacokat). Ha egy játékos leteszi a varázscukor kártyát a kör újra indul. Ez a kártya a játék során bármikor, bármire letehető. Ezután a kör újra indul, az tesz először, aki letette a varázscukor kártyát.

4- 5 játékos esetén szintén 10 db kártyát osztunk, ha a játékosok nem tudnak tenni, akkor húznak a húzópakliból, ha elfogy a húzópakli, akkor az asztalon található kártyákat keverjék össze és az lesz az új húzópakli. A 10 kártyalapot a rémségek kedvence nélkül számoljuk, mert azok csak extra könnyítő lapok. Osztás után tegyük félre ezeket, ha kaptunk ilyet és várjuk mikor tűnik fel az a rémség, melynek kedvence nálunk van

Utolsó kártya a kézben: *csokit vagy csalunk* felkiáltással jelzi a játékos, ha már csak 1 db kártya van a kezében.

A játékot az nyeri, akinek legelőször elfogy a kártyája.

Ha gyorsítanátok a tempót: megbeszélés szerint, egyszerre több ugyanolyan számú rémség is lerakható. Illetve, szintén megegyezés kérdése, hogy a BOO kártya után milyen lapot lehet tenni. Könnyítésképp megállapodhatnak abban a játékosok, hogy bármilyen lapot letehet a kizárt játékos után következő játékos, tehát a kör ismét újra indulhat.

További játékok:

Memória: a pakliban található 48 db rémség kártya felével, tehát 24 db kártya + 2 db varázscukor kártyával + 2 db szellem kártyával, összesen 28 db kártyalap, memóriajáték is játszható. Fordítsuk fel a kártyákat, keverjük össze őket és keressük meg a párokat.

Színre-szín, számra-szám

A játékot a pakliból 4 x 12 db rémség kártyával, 4 db szellem kártyával és 5 db varázscukor kártyával játsszuk, összesen tehát: 57 db kártyával.

A pakliban 1-12-ig vannak beszámozva a kártyák, összesen 4-szer, minden színben (lila, narancs, olíva zöld, sötét bordó).

A játék menete:

A kártyákat alaposan összekeverjük majd minden játékosnak osztunk 10 db lapot. A többi kártyát az asztal közepére helyezük lefelé fordítva, a legfelső lapot pedig felfordítjuk, ez lesz a kezdő lap.

Az első játékos vagy egy olyan lapot tesz, amin ugyanaz a rémség található (tehát ugyanaz a szám), vagy ugyanolyan szélű (színű) kártyát (lila, narancs, olíva zöld, sötét bordó), mint ami az asztal közepén található, utána jön a következő játékos és így tovább.

Ha a játékosok nem tudnak tenni, mert nincs olyan számú vagy színű kártyájuk, mint ami az asztal közepén található, akkor húznak 1 db lapot a húzópakliból.

Szellem kártya:

A szellem kártyával a következő játékost zárhatjuk ki a körből. A kizárt játékos után következő játékos olyan kártyát tehet, ami vagy ugyanolyan számú vagy színű, mint a szellem kártya előtti lap, ha nincs ilyen a kezében, akkor a húzópakliból kell húznia.

Varázscukor kártya:

A kártya lerakásával az utánunk következő játékosnak +2 db kártyalapot kell felhúznia. Ha van a kezében varázscukor kártya, akkor neki nem, hanem az utána következő játékosnak kell felhúznia, de most már +4 db lapot, ha nincs a kezében varázscukor kártya, ha van akkor ő is lerakja és így tovább. A játék úgy folytatódik, hogy aki legutoljára letette a varázscukor kártyát kér egy szint (lila, narancs, olíva zöld, sötét bordó) attól a játékostól, aki végül a +kártyákat felhúzta, erre bármilyen számú rémség lerakható már a kért színben. Ha nincs ilyen a kezében, akkor még 1 db lapot kell húznia a húzópakliból.

Utolsó kártya a kézben: *csokit vagy csalunk* felkiáltással jelzi a játékos, hogy már csak 1 db kártya van a kezében.

A játékot az nyeri, akinek legelőször elfogy a kezéből a kártya.

Rémségek befogása

A játékot 4 x 12 db, tehát összesen 48 db rémség kártyával játsszuk. A játék során rémség párokat keresünk, egymástól kérünk és egymásnak adunk lapokat.

A játék menete:

Összekeverjük a paklit, majd mindenkinek osztunk 5 db lapot. A többi kártyát az asztal közepére tesszük, lefelé fordítva.

A kezdő játékos a tőle balra található játékostól kérdez, ha van kezében pl.: 1 db denevér kártya, akkor kell hozzá még 1 hogy le tudja tenni a párt. *Van nálad denevér?*

Ha van, akkor a játékos odaadja a kérdezőnek, ő pedig leteszi a denevér párt. Ha a kérdezett játékos kezében nincs denevér, akkor húz 1 db lapot a húzópakliból, utána pedig ő kérdez a tőle balra ülő játékostól.

A játékot az nyeri, akinek előbb elfogynak a lapjai, aki előbb le tudja tenni a párokat.

Rémségek sorakozó!

A játékot ismét a 48 db rémség, illetve az 5 db varázscukor kártyával játsszuk, tehát összesen 53 db kártyalappal. A játékosok feladata, hogy a rémségeket sorba állítsák.

A játékból vegyük ki a 7-es, farkasembert ábrázoló kártyát, mind a 4 színben és tegyük őket egymás alá.



4-5 játékos esetén: ezután keverjük össze a paklit és osszuk szét a játékosok között. A kezdő játékos a lapjai közül választ egy lapot, ami színben és számban a 7-es kártya előtti, vagy utáni, pl.: a lila farkasember esetében, a lila színű, 6-os madárijesztő kártyát teszi le. Ha nem tud tenni passzol és a következő játékos jön.

A **varázscukor kártya** bármikor bevethető pl.: ha a játékos kezében nincs lila színű 6-os, madárijesztő kártya, de van nála lila színű 5-ös, bagoly kártya, akkor a farkasember elé leteszi a varázscukor kártyát és utána a bagoly kártyát. Ha valakinél van lila színű madárijesztő kártya, akkor a varázscukor kártya kiváltható. Természetesen nem csak ez a kártya váltható ki, hanem minden esetben, amikor a játékos kezében olyan lap van, amit kiváltottak előtte varázscukor kártyával.

A játékot az nyeri, akinek legelőször fogy el a kezéből a kártya.

2-3 játékos esetén: a 7-es lap asztalra helyezése után, összekeverjük a paklit és 7-7 kártyát osztunk minden játékosnak. A többi ugyanaz, mint 4-5 játékos esetében.